CAPCOM

CFC STYLE FAN-BOOK

vol.3

CFC STYLE FAN-BOOK VOL.3

CONTENTS

新作速報＆97年度ラインナップ ―― 1

巻頭スペシャル

特集1 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 CS ―― 2
特集2 ロックマン バトル＆チェイス CS ―― 4
特集3 サイバーボッツ CS ―― 5
特集4 ヴァンパイア セイヴァー AC ―― 6
特集5 ストリートファイターⅢ AC ―― 8
特集6 バトルサーキット AC ―― 9

みんなのアミューズメント天国 ―― 10
カプコンひみつ研究所 ―― 11
内平野3丁目雑貨店／ロックマン海外用アニメ編 ―― 12
シークレットギャルズノベレット ―― 14
カプコン イラストギャラリー ―― 15
キャラクター千夜一夜 ―― 17
描き下ろしCGイラスト ―― 18
ピュア＆ファーのカプコンばんざい！ ―― 19
シェーキー秋友の銀幕怪物天国 ―― 23
ロックマン10歳おめでとう企画 ―― 24
投稿けんぶんろく ―― 25
プレゼントのひろば ―― 32

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SECRET FILE シークレットファイル

きみはもう手に入れたか!?

カプコンアーケードゲームの決して知られることのない開発秘話や設定資料、そして特別に描き下ろされたイラストの数々を、この一冊に凝縮！！

インターネット ホームページ

http://www.capcom.co.jp/

インターネットで、カプコンホームページにアクセス！新製品情報をはじめ、ゲーム開発スタッフ発「カプコンひみつ研究所」や、カプコンゲーム年表「カプコミュージアム」など、とっておきのページがいっぱい！

CAPCOM FAX通信

03-5950-4820

お持ちのファックスで、最新ゲーム情報やカプコンからのお知せ、攻略テクニックからウラワザまで大公開!!
毎月第2・4金曜日にはFAX通信から目が離せない！
※ご家庭の電話回線の種類によっては、サービスを受けることができない場合があります。

知りたいことは 教えたいこと…。

カプコンソフト情報

大阪(06)946-6659
東京(03)3340-0718

札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493　広島(082)223-3339
松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991

電話でも最新情報をお知らせしています。自宅からいちばん近いところに電話してね。番号はよく確かめて、かけ間違いのないようにね！

あれも、これも、ぜんぶカプコンの顔です。
「知りたい」を「わかった！」に変える、
カプコンの情報サービスです。

2 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
PS、SS移植決定!! 新着情報

5 サイバーボッツ
「超限定版」の全貌大公開!

4 ロックマン バトル&チェイス
ロールちゃんアイドルデビューか!?
特別キャンペーン「デューオ」のスペシャルデータプレゼント!

6 ヴァンパイア セイヴァー
オープニング絵コンテ、大公開!!

8 ストリートファイターIII
すべて見せます!アレックスのエンディング

9 バトルサーキット
要チェック!個性派のボスたち

発売カレンダー

※今後発売されるタイトルの情報は、1997年3月17日現在のものです。
タイトル・発売日・標準価格などは変更する場合があります。
※PS…プレイステーション、SS…セガサターン

ゲームタイトル	ジャンル	対応機種	発売日	標準価格(税別)	メディア
スーパーパンコレクション	アクションパズル	PS	1997年3月14日発売	5,800円	CD-ROM
ロックマン バトル&チェイス	バトルレース	PS	1997年3月20日発売	5,800円	CD-ROM
サイバーボッツ (超限定版)	対戦格闘	SS	1997年3月28日発売	7,800円	CD-ROM
サイバーボッツ (通常版)	対戦格闘	SS	1997年3月28日発売	5,800円	CD-ROM
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	クイズ	PS･SS	1997年6月発売予定	5,800円	CD-ROM
X2	シューティング	PS･SS	未定	5,800円	CD-ROM
バイオハザード	サバイバルホラー	SS	1997年夏予定	5,800円	CD-ROM
バイオハザード 2	サバイバルホラー	PS	1997年冬予定	未定	CD-ROM(2枚組)
バイオハザード 2	サバイバルホラー	SS	未定	未定	CD-ROM
ブレス オブ ファイアIII	ロールプレイング	PS	1997年夏予定	未定	CD-ROM
ロックマンX4	アクション	PS･SS	1997年夏予定	未定	CD-ROM
X-MEN VS. STREET FIGHTER	対戦格闘	SS	1997年夏予定	未定	CD-ROM
マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	PS･SS	1997年夏予定	未定	CD-ROM
スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1『月の神殿』	アドベンチャームービー	PS･SS	未定	未定	CD-ROM
スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2『死闘!ワイリーナンバーズ』	アドベンチャームービー	PS･SS	未定	未定	CD-ROM
スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3『最後の戦い!!』	アドベンチャームービー	PS･SS	未定	未定	CD-ROM

「X-MEN VS. STREET FIGHTER」 MARVEL COMICS, X-MEN TM&©1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.
「マーヴル・スーパーヒーローズ」 MARVEL SUPER HEROES TM&©1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.
「X2」 ©1997 Team 17 Software Ltd. ©1997 Ocean Software Ltd. All rights reserved.
「その他」 ©CAPCOM CO., LTD.

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡™

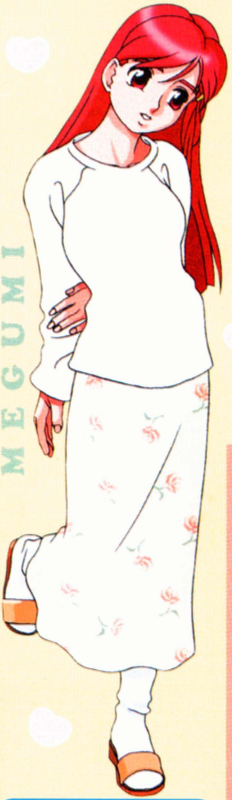
プレイステーション PS	クイズ 97年6月発売予定　5,800円(税別) ●1～2人　●メモリーカード対応	
セガサターン SS	クイズ 97年6月発売予定　5,800円(税別) ●1～2人　●メモリーバックアップ	

©CAPCOM CO.,LTD.1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED.

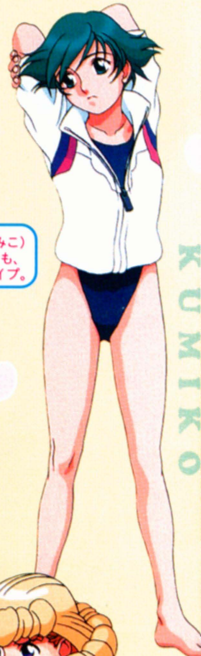
画面は全てアーケード版のものです。

祝！移植決定！！

CFCをご覧のみなさん、はじめまして。
そしてアーケード版「クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡」を応援してくださった皆さんお久しぶりです。
私、虹色町の“森次めぐみ”です。よろしく。
今回なんと私たちの「クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡」が家庭用ゲーム機に移植されることになっちゃったんです。
それで今日はその報告っていうかご挨拶に出てきちゃいました。



森次　めぐみ(もりつぐ めぐみ)
プレイヤーが最初に出会う明るく、優しい性格の女の子。

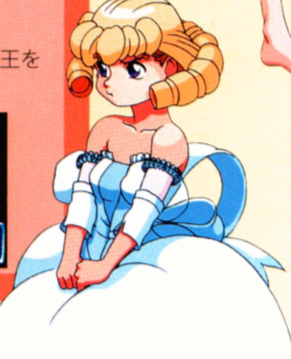


潮崎　久美子(しおざき くみこ)
水泳一筋のスポーツ少女。でも、普段は無口で目立たないタイプ。

まずは「クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡 」を知らないお友達のためにこのゲームの紹介から…。

「封印のクリスタルが砕けて魔王が復活しそうなの、お願い何とかして!」
ある流れ星の夜に出会った妖精から魔王退治の英雄に選ばれた主人公がクリスタルを探して大活躍するのがこのゲームのストーリー。
「クリスタルは虹色町に降りてこの街に住む女の子達と融合してしまったわ。クリスタルの力をかりるにはその女の子達との心の結びつきが必要なの。」
魔王復活までのタイムリミットは6ヶ月。
はたして主人公はクリスタルの力をかりて世紀末の魔王を倒すことができるのでしょうか?

ゲームのジャンルはクイズゲームなんだけど、マップ上で出会う私を含めた7人の女の子が出題するクイズに答えていくとそれぞれのストーリーが展開されていく、言わば「恋愛アドベンチャー　クイズゲーム」ってわけね。もちろんSFあり魔法あり純愛ありのあっと驚くストーリーはカプコンが自信を持って送る最高のグラフィックで表現されていて、それは見ごたえ十分な出来上がり。
そしてクイズの方もみんなの得意なアニメやゲームの問題から学校のテストで出る難しい問題までなんと6千問!苦手分野のあるお友達は今から勉強しといてね!

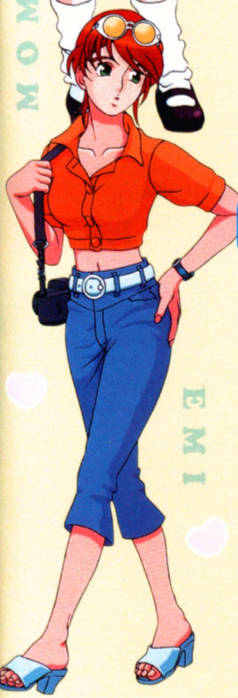


シャーロット
虹色町最大の豪邸に一人住む少女。養育ロボによって育てられている。

藤倉　桃子（ふじくら　ももこ）
メガネがチャームポイントの
明るい女の子。とても一途。

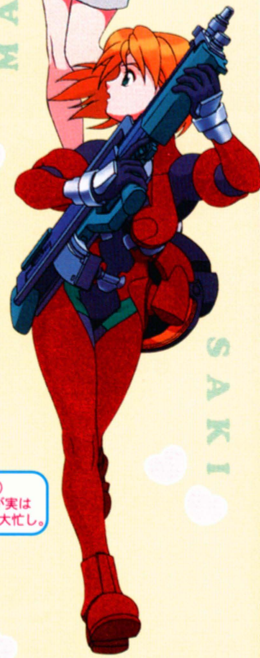
小鳩　真由美（こばと　まゆみ）
プレイヤーが通う学校の教師。
脳天気な性格がたまにキズ？！

だいたいゲームの雰囲気はつかんでくれたかな？
さーて、それじゃそろそろCFCをご覧の皆さんに取って置きの情報をサービスしちゃいます。
家庭用ゲーム機に移植するのにアーケード版そのままじゃちっとも面白くないわよね？
当然「家庭用ゲーム機ならこれくらいはやんなきゃ」ってみんなが思ってる事は、あんな事やそんな事そしてこんな事まで全部入ってるんだけど、その中から今回は私たちに関する情報を一つ特別に教えちゃいましょう。



咲良　絵美（さくら　えみ）
フリーのカメラマン。「見る前に
飛べ！」って感じの行動派の女性。

なんと、今回の移植で私たち全員セリフを全部喋ることになりました。今度はグラフィックだけじゃなく私たちの声も楽しんでね!
え、そんな事、家庭用ゲーム機なら常識？
…ま、まあそうよね。でも、移植用に追加されたのはそれだけじゃないのよ。
全部教えるわけにはいかないけど、どれもこれもみんなに喜んでもらえる仕掛けばかり。
なにが追加されたのかはみんなが確かめてみてね。

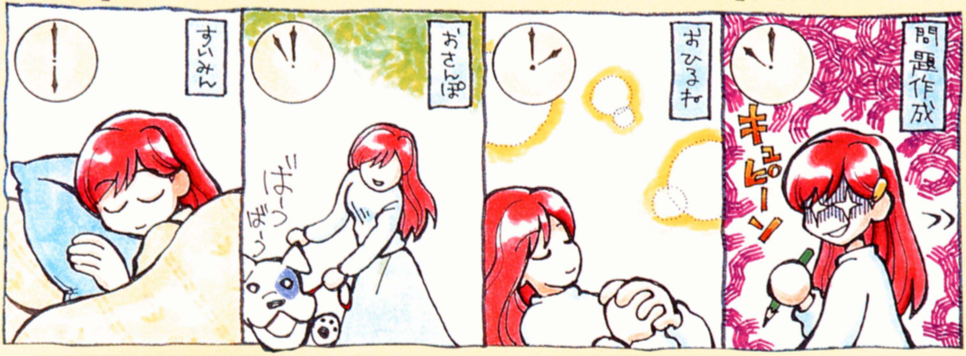


想鐘　サキ（おもかね　さき）
普段はごく普通の女の子だが実は
地球防衛軍隊員。怪獣退治に大忙し。

それじゃ、次はゲームの中の「虹色町」でお会いしましょう。
待っててくれたお友達もそうでないお友達も「クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡」よろしくね。

めぐみちゃんの1日。

さく：JIWASAKI.



ROCKMAN バトル&チェイス

ロックマン バトル&チェイス

© CAPCOM CO.,LTD. 1997
ALL RIGHTS RESERVED.

プレイステーション PS | バトルレース
'97年3月20日発売 5,800円(税別)
●1～2人 ●メモリーカード対応

ロールちゃん ついにアイドルデビューか!?

人気テレビ番組『バトル&チェイス』に出場中の美少女ドライバー、ロールちゃん。そのキュートな魅力で最近、各業界を騒がしている。

昨日のインタビューでロールちゃんは、「優勝した時の、ファンサービスなどは考えていますか?」という質問に対し、『もし一度も負けずに優勝まで行けたら、皆さんの前で歌を初公開します。』と恥ずかしそうに答えた。

一度も負けずに優勝できたら 歌を初公開します

歌詞や歌唱力等はまだまだ不明だが、すでに多くのプロダクションが彼女のスカウトに動きはじめているようだ。

一方、以前から彼女と同様の公約をしていた、バトル&チェイスのドライバーであるガッツマン＝写真＝は、『一度も負けずに最後まで…という公約は俺が元祖だ。勝手に俺のマネをするな!』とふんがいしている。

ガッツマン

【右】編集部のイメージ写真

まさにバトル&チェイス

熱くなりすぎに注意

今度のロックマンの舞台はルール無用のバトルレース。レースで勝った相手からはマシンのパーツを奪えるぞ。奪ったパーツで自分だけのマシンをつくろう!

激しいデッド・ヒート

もちろん2P対戦も可能。熱い実況がレースを盛り上げるぞ。

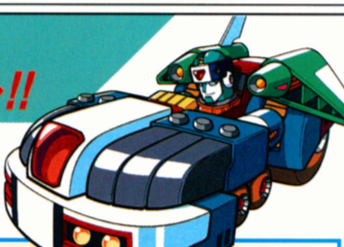
バトル&チェイス 優勝への道

バトル&チェイスの昨年の優勝者に、優勝の秘訣を語ってもらった。

『やはり、ゴースに合わせたセッティングができるかどうかだぜ。意外な組み合わせが強いこともあるので、いろいろ試すんだぜ。また、アイテムは大逆転の可能性を秘めているから、最後まであきらめないことも重要だぜ。』

ふぁっくすくん CAPCOM FAX通信
24時間いつでも引き出せます
FAX 03-5950-4820
※電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載

CFC会員だけの特別キャンペーン
『デュ－オ』のスペシャルデータプレゼント!!



応募者全員に、プレイヤーとして『デューオ』が使えるデータをプレゼントするぞ!!
CFC会員だけの特別サービスなので、このチャンスを見逃すな!!

●応募方法●

一般参加のメモリーカードプレゼントとは異なり今回はそのデータのみのプレゼントとなります。

ほしい人は、440円分の切手と、お手持ちのメモリーカードを同封して、『CFC FB③ デューオくれ!係』までお送り下さい。締め切りは、5月20日(火)当日消印有効。返送は5月上旬より順次行います。

※お受け取りしたメモリーカードは責任をもって発送致しますが、それ以前の郵便事故等による、破損、不達に関しましては、当社は一切の責任を負いません。ご了承ください。

この件に関するお問い合わせはCFC事務局まで･･･06-948-0555

●発送時の注意事項●

1. メモリーカードはデータの入っていない状態でお送りください。(データが入っていた場合、そのデータ保護の保証は致しません。)
2. メモリーカード本体に会員番号・名前を書いたラベルを貼ってください。
3. 発送時にメモリーカードが破損しないよう、プラスチックケースか、それに替わるもので保護してください。

CYBERBOTS FULLMETAL MADNESS

サイバーボッツ フルメタルマッドネス

© CAPCOM CO.,LTD. 1994, 1995, 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

セガサターン SS
対戦格闘
'97年3月28日発売　通常版5,800円(税別)　超限定版7,800円(税別)
●1～2人　●拡張ラムカートリッジ対応　●メモリーバックアップ

全国推定約1億人のボッツファンのみんな、待たせたな!!! アーケードの興奮はそのままに、数々のオリジナル要素を追加したサターン版がついに登場だ!! 今回の一番のビッグニュースは、DXシークレットファイルがついた、その名も『超限定版』だ!! さあ、今すぐお店にダッシュ! ダッシュ! ダンダンダダン!!!

『超限定版』の全貌大公開。

特製プレミアムボックス
いわゆる箱がこれだ!! B5サイズの超限定版! あけると脳天直撃のひみつが…

DXシークレットファイル
これが今回の超目玉。B5サイズ、オールカラー48P、ハードカバー仕様で完全武装!

オリジナルパノラマシート
開くとB4サイズにもなる特製ポップ!! しかも組立不要!

超限定専用ジャケット
なんと、ジャケットデザインも違うぞ! 通常版と2つ買おう!

DXシークレットファイル担当からのひとこと

アーケードで大好評のシークレットファイルに、ついにデラックス版が登場することになりました。 ボッツファンの熱き情熱と期待に応えるべく、開発チーム&デザインチームのパワー全開、気合い度300%ってとこでしょうか。内容のほうは、シークレットファイルシリーズをベースに、描き下ろし約50点、CGあり、開発秘話あり、千夜一夜ありの空前絶後の超豪華本!! オールカラー48Pはまさにデラックス!!! ボッツファン、いやカプコンファンなら絶対一見の価値あり!! さらに、特製プレミアムボックスにもひみつが・・・。え～いとにかく実際に買って見てみれ～っ!!!!!! 保証度1000%!!! ほな!!!!!!!

会員のみんなだけに内容の一部をそっとお見せしよう…

これが中身だ!!

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire™

©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

CPⅡ SYSTEM
対戦格闘
登場時期未定
1～2人対戦プレイ可能

シリーズ最新作『ヴァンパイア セイヴァー』いよいよ登場だ!何といっても気になるのは新しいキャラクターだよね。今回は新キャラ4人の紹介とオープニングを絵コンテで見せちゃおう!!

※画面は開発中のものです

オープニング・ストーリー

究極生命体パイロンの来襲。闇の住人「ダークストーカーズ」と、それを討伐せんと立ち向かう「ダークハンター」との血戦。あれから、幾百もの昼と夜がめぐり、幾度かの夏と冬が訪れた。

純粋な「黒い波動」をたたえて、魔界の辺境にひとつの魂が復活をとげた。
かつての魔界3大貴族のひとつ、ドーマ家の旧当主、魂の支配者‥‥冥王ジェダである。

ジェダ復活‥‥魔界救済のために

魔王なきあと、魔界は混乱を極めた。ベリオールが名指ししたアーンスランドの正統後継者モリガンも、「統率者」としての肩書きを放棄していた。滅亡へと加速する世界。

１００余年をかけて復活したジェダは、その惨状を大いに憂えた。支配するべき魔界が、死に絶えようとしているではないか。争い、奪いあう結果がこの有り様だとしたら、戦いとはなんと無意味で愚かしいことだろう。

「奪うのではない‥‥救うのだ」ジェダは決意する。魔界にあるすべての「魂」をわが「魂」と同化させること‥‥「魂の完全救済」を。すべての命がひとつになれば、もはや愚かな諍いなど起ころう筈もない。

新たな戦いの舞台「魔次元」

今回の戦いの舞台となるのは、ジェダの作り出した特殊閉鎖空間、通称「魔次元」と呼ばれる世界である。

この世界は一見「通常の世界」と変わらないように見えるが、それぞれが互いに複合環状につながっており、捻じ曲がった時間が支配している。つまり、空間の創造主であるジェダ以外は、抜け出すことのでき ない巨大な「檻(おり)」であると言っていい。
完全復活のため、全生命との融合同一化のために必要な魂の容れ物「神体」。まずそれを作るために、ジェダは「価値ある魂」の持ち主———ダークストーカーズたちを、時と空間を超えて「魔次元」に呼び寄せる。

かつてジェダは、魔王ベリオールに戦いを挑み敗れた過去がある。同じ過ちを繰り返さぬためにも、容れ物のつくりは堅牢にしなければならないのだ。「神体」の礎たる「価値ある魂」はそろった。いよいよ儀式の幕が開く。

リリス 欲望の迷い子

「もどりたい‥‥ほんとうのからだに」
ベリオールによって封印されていたモリガンのもうひとつの「魂」。かりそめの体を得て、３００年の虚ろを埋めるべく闇の空に妖しく踊る。

ジェダ 漆黒の救世主(メシア)

「すべての命よ‥‥私と同化せよ！」
滅びゆく魔界を「吸収一体化」によって救済すべく復活をとげた憂いの冥王。救いの舞台「魔次元」に、「神体」の贄——ダークストーカーズたちを召喚する。

キュービィ 魂に群れなす妖蟲

「アナタノタマシイ オイシソウナノ」
ジェダとともに「魂」収集のために働く妖蟲、ソウルビー族の長。命の蜜のあるところ彼女らは現れる。本能のままに群れ、襲い、喰らうために。

バレッタ ラブリーハンター

「高価（たか）そーなエモノがいっぱい‥‥ひともうけできそーねっ」魔族顔負けの「黒き魂」の持ち主、人間界きっての超一流ダークハンター。その無垢な容貌さえも武器にして、散歩の道すがら魔物どもを狩りまくる！

秘められた魂の力「ダークフォース」

「魔次元」は、くしくもダークストーカーズたちの「隠された能力」を引き出すことになる。具現化したさまざまな能力(アビリティ)、それが「ダークフォース」‥‥簡単にいえば、「限られた時間内に発揮できる特殊能力」である。その効果は個々人によりまったく性質が異なる。今回の戦いにおいては、この「ダークフォース」の扱いかたが戦局を左右する重要なファクターとなる。より「魂」の資質の優れたものが、勝つ‥‥負けることはすなわち、「魂」そのものの敗北を意味するのだ。「魔次元」は、ジェダを倒さずして破ることはかなわない。この戦いに勝利しつづけ、ジェダを打ち破ることこそが唯一の「自我」を護る手段となる。敗北の先に死はない。死より侮辱的な「絶対隷属」があるのだ。

※画面は開発中のものです。

オープニング・コンテ 開発資料大公開!!

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

もう遊んでくれてるよね？ストⅢ。
今回はなんと！！アレックスのエンディングデモに企画マンのメモと原画まで付けて大公開！！
自力で見れない人も、対戦派の人も堪能してね。

CPⅢ SYSTEM 対戦格闘 絶賛稼働中 1～2人対戦プレイ可能

© CAPCOM CO.,LTD. 1997
ALL RIGHTS RESERVED.

01,アレックス

1

回想
セピアの画面からスタート
トムが病院のベッドに横たわっている
アレックスとトムの娘がいる。

トム 「あの男を追うつもりか・・・」
「俺のカタキを討つつもりなら
やめとけ・・・」
トム 「あのファイトはそんなんじゃない」
「あの男は強かった・・・そして
俺がこの程度、て事だけだ・・・」
トム 「・・・行けよアレックス
あの男を追うなら追え・・・」
「そして見て来い世界を・・・」

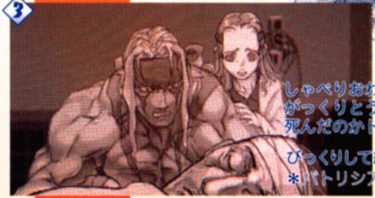
＊あの男とは、ギル（ラストボス）です。

2

さらにしゃべろうとするトムを制して話し掛けるアレックス

アレックス 「トム、もういい
ちゃんと休んでてくれ」

3

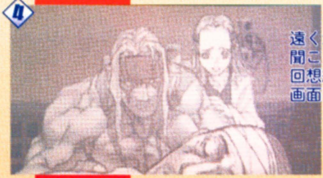


しゃべりおわると
がっくりとうなだれるトム
死んだのかトム？

びっくりして絶叫するパトリシア
＊パトリシア　トムの娘14歳。

トム 「ああ、少ししゃべりすぎたな、
ちょっと眠らせてもらうよ。」
パトリシア 「パパーッ」

4



遠くからアレックスを呼ぶ声が聞こえる
回想終わり
画面白にする

パトリシア 「アレックス!」

5

天然色
次の交差点にパトリシアが立っている
アレックス我に帰って声の方を見る

パトリシア 「アレックス、お帰りなさい!」

6

アレックスが歩き出そうとしたその時、陰からトムが杖をついて出てくる。
＊5,6のカットが一つになってしまった。
最初はトムを陰からヌッと出そうと思った。
完成ではトムが最初から見えてて（生きてて）びっくり度は下がってしまった。

トム 「よう、アレックス帰ってきたな」
アレックス 「トム、もう体はいいのかい」

7

アレックスに飛びつくパトリシア

トム 「のろまのお前をまってたんだ
たいていの怪我は治っちまうぜ!」
「・・・うんいい顔になったなお前」

8

アレックス 「ああ、トム
俺はまた行くことにしたぜ」
「もっともっと、すごいヤツラが
俺を待ってる気がするんだ!」

END

BATTLE CIRCUIT バトルサーキット™

© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

CPⅡ SYSTEM
アクション
登場時期未定
1〜4人協力プレイ可能

2001年、人体の機能を99%引き出すことができる生体チップが完成した。そのチップをサイボーグ手術で人体に埋め込むと、その手術の成功率の低さと引き換えに驚異的な運動能力を得ることができるのだ。

人々はその能力を得て、人を超えたサイボーグたちを羨望と畏怖の念を込めてこう呼んだ。戦闘回路と。

要チェック！ 個性派のボスたち！

ジョニー・ザ・ファンキーヘッド

手配No.：	0005783
本　名：	ジョニー（名字不明）
性　別：	男
年　齢：	不詳（30歳前後）
国　籍：	アメリカ人

マフィア「デリート」の幹部。ハリーの事務所のある「ネオヨーク・シティ」の裏街を仕切っている。
大のプレスリーファンで、自分の経営するディスコで毎夜プレスリーになりきりコンサートに興じている。持ち前のパワーと愛用のエレキギター「フライング・スター」を武器に、リズミカルでダイナミックな攻撃を繰り出してくる。
組織の命で「天帝システム起動ディスク」の捜索の指揮を執り、手に入れたまではよかったがおおっぴらな捜査が裏目に出て、当局に所在が知られてしまう。

ハートブレイク・ショット

ジョニー愛用のギター「フライングスター」から繰り出す電撃ショット。並の賞金稼ぎでは一瞬で、文字通り心臓を破壊されてしまう。

ロンリーベイベ・ダンシン

ギターから音符状の電撃を放出する攻撃。この攻撃をくらったものは、ロックのソウルが体中を駆けめぐり、踊り出さずにはいられなくなる。

●ハリー・メモ●

「ジョニーはロックのリズムに乗ったダイナミックな攻撃を得意としていまース。特に、大きくジャンプしてきた時は注意してくださイ、必殺の「監獄キック」が飛んできまース。ジョニーが持っているギターもクセ者でース。殴るだけでなく、100万ボルトの電撃を飛ばしてきます。なにしろ正面から目を合わせると危険でース。ヤツがギターを構えたら、逃げる準備をした方がイイでしョー。」

ジパング

手配No.：	0000028K
本　名：	不明
性　別：	男
年　齢：	不詳
国　籍：	日本人

マフィア「デリート」のNo.2。本拠地「フジヤマ・シティ」を中心に広範囲を仕切っている。
真紅の鎧に身を包み、巨大な槍を手に、双頭のナメクジを駆る、謎の日本人。
彼自身は非常に小柄で非力であり、その脆弱さを隠すために真紅の甲冑を人前で外すことはない。が、ひとたび彼がバトルサーキット「経済大国型戦闘回路」を起動させれば、双頭のナメクジ「インフレ・デフレ」を駆る、武者へと変貌するのである。

駆動無礼（槍大回転）

槍を高速で回転させると同時に、オーブを周囲にめぐらせる攻撃。迂闊に近づくと確実にくらってしまう ので、遠距離からの反撃がお勧め。

満員御礼（火の玉ヘドリン）

インフレ・デフレの中で高熱化したヘドリンを一気に大量に吐き出す攻撃。インフレ・デフレの攻撃では最強を誇る。

●ハリー・メモ●

「ジパングは『デリート』のNo.2だけあって、実力はかなりのものです。その実力ゆえに、なかなか本気で戦うことはないらしいですが、いったん本気になるとその力ははかり知れません。特にジパング本体とオーブのコンビネーション攻撃には注意してください。本気のジパングに大ダメージを与えられるチャンスは、そう多くはありません。彼と対するときはくれぐれも気を引き締めて戦ってくださーい。幸運を祈りまース。」

※画面写真は開発中のものです。

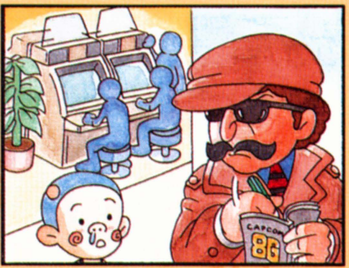
ここが知りたい！

みんなのアミューズメント天国 ゲーム筐体って何

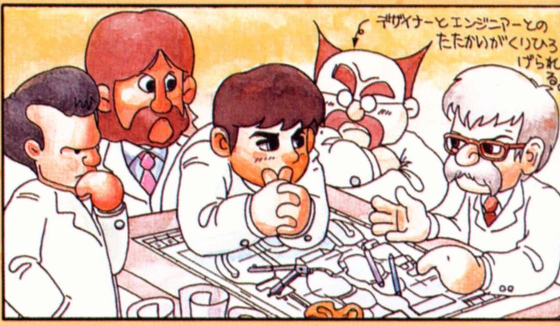
普段何気なくゲームにいそしんでいるあなた！　ゲームばかり目立っていますが、波動拳を出すレバーやボタン、モニターにもあなたがより良くプレーをしてもらう為に日夜格闘のドラマが繰り返されています。

ACT.1 ゲーム筐体が出来るまで

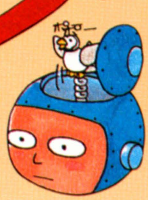
ゲーム会社の人間と気づかれないように変装などをする事もある。



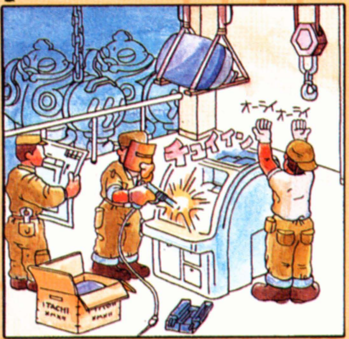
❶ 綿密な調査のあと…。



❷ データ作りや設計デザインなどがはじまる。

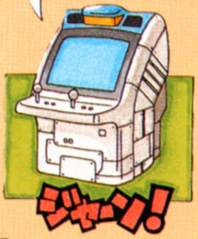


きけんをともなう作業がつづく…



❸ 全てのデータが完成すると、プロト機が作られる。

❹ こうしてプロト(試作)機が完成される。



これを全てクリアーしてはじめて商品として売り出せるのである。

これであなたも一流オペレーター

業界通のあなたに‥ AM新作情報 ダーッシュ！

マイスタンプ

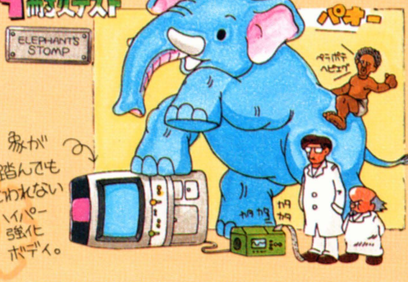
(自分の似顔絵スタンプが作れるすっげーマシンだ！)

スーパーメダルファイターズ

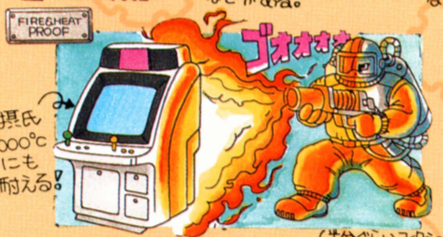
(人気のスーパーパズルファイターⅡXがメダルゲームで登場だ！)

ACT.2 ゲーム筐体耐久テスト

1 耐久テスト

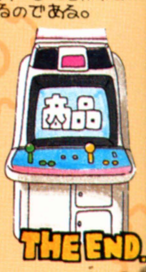


2 耐熱テスト



※この他に水圧耐久テスト(海底1万マイルにしずめる)などがある。

3 全てクリアーしてこそ初めて商品なりえるのである。



(半分ぐらいフィクション)

著作権（ちょさくけん）
絵や文を書いた人の権利を守るために法律で決められた権利。ようするに勝手に他人のキャラクターを使用してはいけないよって言う法律だ。

内平野3丁目雑貨店

SINCE 1996

ちぇ～すぅ!!　みんな～ひさしぶり～っ!!
だいぶ世間もあったかくなってきたけど
カゼなんかひいてないだろうなぁ～。
魔っちゃんなんて真冬でも素足でへっち
ゃらなんだぜ～っ。へ、へっぷしょん!!!

商品NO.02　ロックマン海外用アニメ

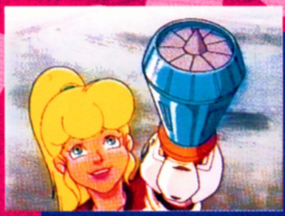
これがオープニングだ!!

　ロックマンが外国で「メガマン」て呼ばれてたの知ってた～？　その「メガマン」のアニメが今、アメリカで絶賛放映中なんだ。1994年に始まったこのアニメ、視聴率も高く他のアメリカ製アニメを圧倒しているそうだ。内容のほうは、ロールちゃんをはじめ、かなりアメリカンな感じだが、動きやストーリーは結構いい。オープニングアニメも日本顔負け！と、思ったらこれだけは日本製とのこと。さ～すが～っ。

　アメリカ以外にも、ドイツ、スペイン、ブラジルなんかでも放映されていて今後、世界中で見られるように計画されているということだ。まさにロックマンパワー大爆発って感じだ。ビデオも出ているらしいが、日本で見られるかどうかは不明。（うちにも第一話しかなかった。）

イケ² ロールちゃんの小部屋

▲なんか大人っぽいゾ。



▲左腕にはひみつ兵器が!!

第一話誌上ダイジェスト

「ロックマン誕生秘話!!」

メガマン関連商品

▼メガマンコレクションフィギュア
バンダイ製　　全12種類
当然、向こうのデザインに合わせて作られているのだが、肉感的な表現が結構グーで似ている。

▲CD　まさにロックって感じのサントラでとてもアニメソングとは思えない。全12曲ですべてボーカルが入っているのだがどの曲も日本のロックマンのイメージとはほど遠い。

限定 お宝 商品

レアなグッズを今回もドリャと大放出!!

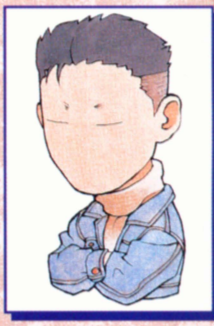
前回のPGCプレゼントにたくさんの応募どうもありがとう!!今回はこのメガマンで実際に使われた「原画セル」を5名の方に大プレゼント!!
「内平野3丁目雑貨店」まで送ってくれ〜い。
会員番号も忘れないように。では!!!

シークレットギャルズ ノベレット Novelette

CHAPTER2；ゼネラル・プロデューサーに直撃インタビュー

今回のシークレットギャルズ　ノベレットは「教えてえらいひと～っ!!」をお送りしま～す。字がいっぱいだけど、全部読んでね。
ゲストはカプコン開発本部のゼネラル・プロデューサー船水紀孝さんです。どんなお話が聞けるのかな。楽しみ！楽しみ！

カプコン開発 教えてえらいひと～っ!!



船水紀孝（ふなみずのりたか）
株式会社カプコン開発本部ゼネラル・プロデューサー(通称：ＧＰ)
「ガンスモーク」でキャラクターデザイナーとしてデビュー。「サイドアーム」で企画を始め、「ヴァン パイア」以降プロデューサーとしても活躍。数々のカプコンゲームを世に送り出してきたカプコン開発のとってもえらい人。

シークレットギャルズ：こんにちわー!!今日はよろしくお願いしま す。
船水GP（以下GP）：こちらこそ、よろしくお願いします。
AKI：まず、プロデューサー業を始められたのはいつからですか?
GP：実際に始めたのはストⅡ以降だと思う…このときはまだ現役だったかな。もともと、プロデューサーみたいなことはやってて、今みたいにやりだしたのはヴァンパイアぐらいかな。
SAKI：どういうときにゲームのアイデアを考えてるんですかぁ?
GP：考えてないって感じ…。
YUKI：えっ!?ゲームの企画をやってた頃から考えてないの?
GP：考えてないね。人に企画させるの（笑）。
…常にゲームのことは考えてて、アイデアが浮かぶのは人と話しているときっていうのが正解かな。
SAKI：相手の話からアイデアが浮かんだりするっていうことですかぁ?
GP：そうだね。そっちの方が多いね。自分では考えないから（笑）。
AKI：あの、普段映画を見たり音楽を聴いたりされますか?
GP：しない。映画は見たりもするけど、音楽は全然聴かないね。本もあんまり読まない。
YUKI：じゃあ、何かに影響されてきたとかってないんだ。
GP：うん、ないね。
YUKI：何かを作り出すにしても全部自分でっていう感じ?
GP：物を作ってる最中に人が作った物を見たら影響されちゃうじゃない。で、その映画や本が良ければ良いほど絶対影響を受けるから。
よっぽど何もしてない時しか見たりしないね。
ゲームを作ってる時は特によそのゲームは絶対やらない。見たりもしたくないっていうか…。
SAKI：じゃあ、「これだけは譲れない!!」っていうものはありますかぁ?
GP：これは多分僕のゲーム作りの中で1番のポリシーで、「これだけは譲れないなんて物はない」という。1番良いアイデアが1番だから、「譲れない」って言ってたら誰もアイデアが出せなくなるじゃない。だから、「ない」わけじゃないけど、出来るだけ「ない」と言っておいた方が良いんじゃないの。中には「こんなのでゲーム作るの?」っていうのもあるけど、今、みんな成長期なんで我慢してる。
YUKI：じゃあ、ゲームを作ってて、良かったと思うことは?
GP：他人を引き込めること。ゲームでも映画でも何でも、相手を作り手の世界に引き込むっていうことだよね。音楽を聞いて良いなって思わせることは、その人を引き込めてるっていうことになる。どれだけたくさんの人間を自分の作ったゲーム世界に引き込めるか、それが良いんじゃない。
AKI：話は変わるんですけど、今後のゲーム業界って予測できますか?
GP：出来るけど、結局は自分が変えられるから予測してもしょうがないね。自分たちが業界を変えてしまう作品を作ってしまえば今日からそっちに傾くから、あまり予測しても始まんないんじゃないの。自分が何もしない立場の人間しか予測は出来ないと思う。
SAKI：時代は自分たちで変えていくんだぁー。すごーい。
GP：そうだね。だから予測しても始まんない。
AKI：じゃあ、ご自身ではどんなゲームを作りたいですか?
GP：インタラクティブなムービーが作りたいね。「バイオハザード」も広い意味ではインタラクティブムービーだし。現実レベルでは普通のアクションゲームをアーケードで作りたい。コンシューマーではポケットモンスターを作りたいね。そのものを作るんじゃないけど、去年1年間で1番良く出来てたゲームはポケットモンスターだと思う。
AKI：では、今年のカプコンをどう変えたいですか?
「ヴァンパイア セイヴァー」「X―MEN VS.」の続編、「ストZERO3」など名前が上がっているんですけど。
GP：変えない。しばらく、この手の作品では内容を変えないで行きたいな。先走りしすぎるとプレイヤーがついて来れないんで、今年はあまり成長しない年にして、特徴を加えない押さえめにした対戦ゲームを出していこうかなあって。ヘタクソは出来ないって最近そういうお便りが多いんで…常にヘタクソの身になってゲームを作らないとね。上手い人はやっぱり少ないから。それと、今年はロックマンの10周年記念を成功させたいね。
YUKI：あのね、「ゲームはどうやったら作れるんですか?」っていう質問がよく来るんだけど。
GP：ゲームは誰でも作れるじゃない、今だったらパソコン1台あれば。
YUKI：どうしたら、ゲームデザイナーになれるの?
GP：従兄弟からも聞かれて困ってるんだよ。その子中学3年で「何を勉強したらいいの」って聞くから「とりあえず、Jリーガーでも目指せ。その答えはあとで考えろ。」って言ってる。
ゲーム作りは覚えられるから、今しか出来ないことをいっぱいやっといた方が良いと思うね。
将来の目標がゲームデザイナーでも良いけど、いろんな物に興味を持ってればいいんじゃない。
AKI：今、ゲームの専門学校とかありますけど、そこで勉強するのは?
GP：それももっとあとで良いよ。子供たちは今しか出来ないことをやれば…大学行って数学勉強するとかも今しか出来ないしね。それに、ゲームデザイナーっていっても何を作るかによるよね。ゲームミュージックだったら音楽の勉強、キャラクターデザイナーだったら絵の勉強、ゲームの企画を作りたいんならいろいろ勉強しなくちゃいけないんじゃない。スポーツや格闘技が出来なきゃいけないかもしれない。まあ、ゲームは何十人ものチームで作るから、チーム作業の出来る人じゃないとダメだね。でも、ひとつ言えるのはゲームは上手くなくって良いっていうことかな。
AKI：…では、最後になりましたが、ファンクラブの会員のみなさんに一言お願いします。
GP：みなさん、さっき言ったことをふまえて、良いゲームデザイナーになって下さい。
シークレットギャルズ：どうもありがとうございました。

カプコンシークレットGALSの御挨拶

最後にお待ちかねのプレゼント発表!
今回はシークレットファイル最新号「ストリートファイターⅢ」を10名の方に。
ご意見、ご感想をお書きの上、「シークレットギャルズノベレット」係まで。
締切は5月12日です。お便りも待ってまーす!!

<闘いの挽歌>1986年4月、横＆縦スクロールのアクションゲームとしてアーケードに登場。殺伐とした世界感と美麗なグラフィック、そして硬派なゲーム性として知られている。カプコンにおけるリュウという名はこれが初代。87年1月にファミコン版が登場している。

© CAPCOM CO.,LTD.1986, 1987 ALL RIGHTS RESERVED.

Capcom Illust Gallery

IBUKI&BULLETA

CFCは第三号なのに、このコーナーは
まだ二回目。予定は未定だ、気にすんな!!
ほな今日も元気にいってみましょう。

～第二夜～　ストリートファイターIII

えとぶん：西村キヌ

エレナ「まぁ、おいしそうなお弁当！これ全部いぶきが作ったの？」

いぶき「まあね（卵焼きだけ、あとは家中の者が総出で作った）エレナのも、…何て言うか、豪華よね。」

エレナ「うふっ、ありがとう。私も自分で作ったの、ちょっと大変だったけど」

いぶき「（ちょっと？…オイオイ、マジでそー思ってんのかよ）…ところで、今日は、私たちスト３ギャルズがファイター共を斬る!!って企画なんだけど」

エレナ「そうなの？…私、あんまり男の人とおつきあいした事ないから、ちょっと自信ないな」

いぶき「（あ、勝った）そんなの全然大丈夫よ。それじゃはりきってゴー!!」

エレナ「オロって、ブラジルに行くと、寝袋で寝てるでしょ？あれ、開発中だと、どこのステージへ行ってもあの格好でぶら下がってて、おかしかった～。ロンドンの街角とかでもよ！」

いぶき「（いきなりじじいの話かよ）だいたい、あの亀もなんなのかねぇ。あの洞窟からはるばるついてきたわけ？」

エレナ「きっと、オロの事がとっても好きなのね。あなたのその狸みたく」

いぶき「なるほどねぇ。（さすがに非常食とは言えんな～）ところで、ゴム夫に彼女いるって知ってた？」

エレナ「本当～！？どんな女の子なの？」

いぶき「う～ん、ブレードランナー風ロールちゃんっていうか…お似合いなんだけどね～。」

エレナ「…そ、そうなんだ…。ダッドリーさんは？　ジェントルマンよね～」

いぶき「つうか、お坊っちゃんなのよねっ。執事さんいるし。人がマジで闘ってるってのに、紅茶飲んでんじゃねーよっていうか」

エレナ「…いいじゃない、別に…（いぶきって…心狭～い）」

いぶき「まぁ、今回はこんなとこかな。次回もお楽しみに～」

エレナ「ね、ねえ、ケンさんとかアレックスの事はいいの？」

いぶき「そーゆーカッコイイ奴ってのは、放っておいてもファンがつくでしょ。あたしらのフォローなんて必要ないっつうか」

エレナ「せめて、リュウさんぐらいやっとこうよ～」

いぶき「まぁ、そ～ね。現代社会にああいう人が棲息しているなんて、まさに事実は小説より奇なりっつうかね～（お前が言うな）」

エレナ「子孫を残すでもなく、社会の役に立つわけでもなくね。戦士としてすぐれた者なら、自分の仲間や祖国のためにその体技を役立てようとか思うものじゃないかしら」

いぶき「さ～ね～。でもあの人って基本的に浮浪、じゃないや、風来坊っていうか、もう自分が何人だとか関係なくなってんじゃない？」

エレナ「そうね、拳を交わした強敵達こそが彼の友であり、格闘者としての誇りのみが彼の祖国なのかも知れないわね」

いぶき「きれいにまとまった所で、今日はこのへんで。また来週～」

エレナ「あなた何もまとめてないじゃない」

いぶき「ばれたか～。生かしてはおけないわ！」

（ラウンドワン、ファイト）――――――――（完）

♥二人のお弁当献立♥

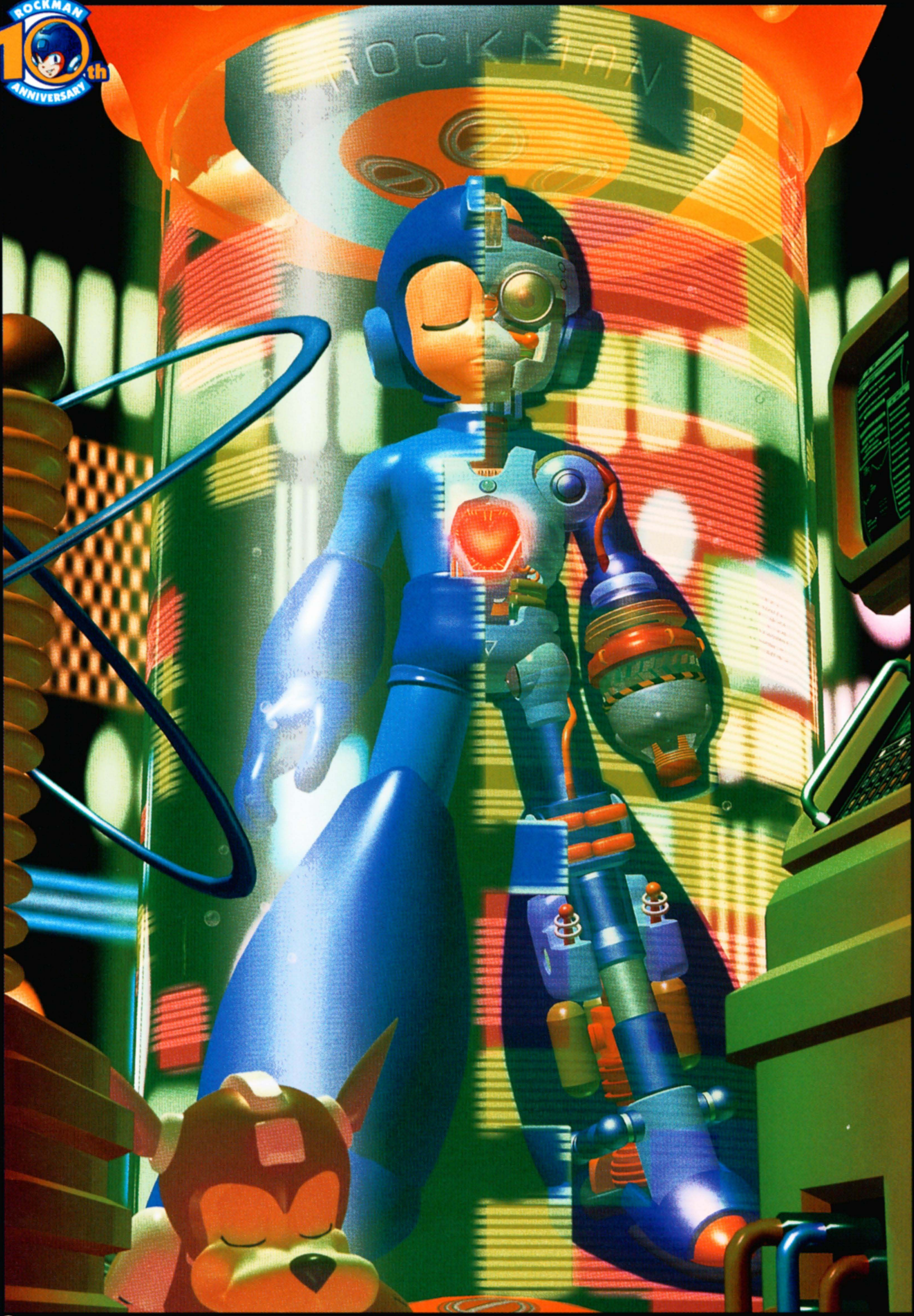
エレナ:
子豚の丸焼き、山羊のミルク
果物（バナナ、パパイヤ
オレンジ、マンゴーほか）

いぶき:
二色おむすび、えび養老煮、
揚げかぼちゃ、岩石玉子、
ふき青煮、お煮しめ、ほか

♥ 前回あれほど言ったにもかかわらず、D＆D®のイラストがたくさん来た。うれしいが、版権の都合で載せられないぞ。注意!!

★キャラクター千夜一夜では、皆様からのリクエストを募集中!!
君の熱いおたよりを待ってるよ!! さ～て、次回は載ってるかな…

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY



ピュア&ファーの
カプコン
ばんざい!
デザイン室のひみつ・前編の巻
今日はデザイン室に
おじゃまします
前に一回
きたことあるニャ
カプコン
研究開発ビル
今回はコンシューマを
中心にみせてもらう
んだよ
こんにちは——
ガチャ
ガスッ
……!!
……
よろしく…
すざっ
あちゃ あちゃ
あちゃあっ
ほぉ——

ここはほんとに
デザイン室なのか
ニャ？
あの…
あっほらファー
絵をかいてる人が
いるよ
くる
見てっ
これはロック
マンですね!!
バトル&チェイスの
ガッツマンですよ
一人で全部かいて
るんですか？
違いますよ ほら
あっ
ヌンチャクの
人!!
あれは単なる
息抜きですよ
てへ
ふだんは
マジメっす
あっち
もう一人メインを
やってる人が…
……
彼は何を
してるんですか？
うーん…
息抜き
ですかね…
おこして
やるニャ？
やめろ…

あっこれは!
CFC STYLE FAN-BOOK vol.2
CFCの会報だニャ
取扱説明書もここで作ってるんですよ
ん?
....
何をやってるんですか?
読者からのハガキですよ
沢山の中から選ぶのでみわたせる様 床に並べるんです
会員No.002148 P.N 笑う猫さんです
P.N 笑う猫 #002148
ニャーオ
笑
プル
勝手に紹介するなよ…
おっ
ファーがいるニャ!
ありがとうだニャ!
うわあっ
でっかいコンピューターだニャー!!
あっこら勝手に触っちゃ…

うぎゃあああっ
バイオ2用のイラストですよ
ひっ
おーーい…
怖くないよー
どきどき
腰痛でね
この木刀はつえがわりなんですよ
腰はもう大丈夫なんですか？
今はね
ほら
何かききたいことある？
鍵がついてるニャ！
電源ですよ。おとすと大変なことに…
ブツン
ぷち
カラーン
いい天気だニャー…
ふぅ
では次回 デザイン室のひみつ 後編につづく！
ギニャアアア
ビシバシ

シェーキー秋友の 銀幕怪物天国

よく知っている相手でも、視点を変えれば、また違った姿が見えるものだ。
今回は、狼男に対する意外な視点をご覧頂こう。

第二幕　内なる野獣

人狼と吸血鬼は本来、近縁あるいは同一の怪物だった、と言われれば、諸君は驚くだろうか。そんな馬鹿な、生きたまま獣に変身する人間と、墓から蘇って血を吸う死者が同じ筈はない、と反論するかも知れない。

だが考えてもみたまえ。人狼も吸血鬼も、ともに現実の存在ではない。 また彼等の能力や性質に関する規定の多くは、近代の物語作者が、作劇の都合に合わせて捏造したものである。 彼等の本質を語る 時、そうした表層的な設定に惑わされてはならない。

話は逸れるが、具体例を挙げよう。いかに頑迷な設定信奉者でも、ゴジラがキングコングの影響下に発想された怪物である事を疑いはしないだろう。だが当然の事ながら、恐竜の末裔たるゴジラと、肥大した霊長類であるキングコングの、(仮想)動物学的な位置は大きく離れている。(仮想)動物学の上では、ゴジラよりもハムスターの方が、キングコングにずっと近いだろう…。解るかね?私は何も猿と鼠の近縁性を説こうというのではない。ただ、実在しないもののデータを盲信する事の無意味さを、悟って欲しいだけだ。

伝承の発生過程からして、吸血鬼と人狼はごく密接な関係にある(詳細は、河出文庫刊、栗原成郎著『吸血鬼伝説』を参照)。吸血鬼伝説と人狼伝説の発生源である南スラヴ地方では、この2種が近縁視あるいは同一視されるのが普通だ。

この同一視は、実はごく近年まで続いていた。1897年にブラム・ストーカーが著した小説『吸血鬼ドラキュラ』を読んだ者なら、ドラキュラが狼に姿を変えて英国に上陸する場面を記憶しているであろう。そう、吸血鬼の代表者たるドラキュラ伯もまた、人狼の一員だったのだ!

人狼と吸血鬼の分離は、銀幕で起こった。1941年米ユニヴァーサル社の映画『狼男の殺人』。この作品は、人狼の定型の多くを確立した。呪いによる人狼への変身、人狼に咬まれる事による変身の伝染、人狼を倒す銀の武器、そして怪物に変身する運命を背負って苦悩する主人公。

ユニヴァーサルは、前回紹介した『魔人ドラキュラ』を制作した会社である。同じ会社の同系のシリーズで別個の怪物として映画化された事で、大衆は人狼と吸血鬼を、分離して認識した。そして44年、『フランケンシュタインの館』で両者が共演するに至って、この分離は決定的なものとなる。

しかし改めて『魔人ドラキュラ』と『狼男の殺人』を比較すれば、劇中の怪物達の相似点に、誰もが容易に気づく筈だ。まずは、生きた人間が怪物に咬まれる事で、怪物性に「感染」する事。活動が夜間に限られる事。人間を食用とする事。人狼や吸血鬼の本質は、共通した性的暴力的欲求の解放に他ならない。ただ、その解放にあたって、吸血鬼が「死と再生」、人狼が「獣人化」という、一見異なった現象を伴うだけなのである。

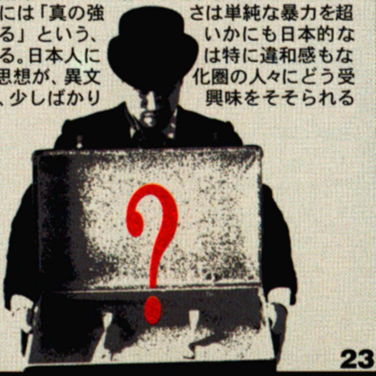
この2本の映画の決定的な相違は、むしろドラマの視点にある。『魔人ドラキュラ』とは、見かけ上の主人公である人間達が、暗黒の侵略者たるドラキュラ伯と対決する物語だ。対する『狼男の殺人』では、主人公ローレンス・タルボット自身が、人狼に咬まれて呪いに感染する。彼は自分の中の怪物を恐れ自ら命を絶つことで人狼を滅ぼす。『魔人ドラキュラ』では吸血鬼と人間の闘争を通して描かれた闇と光の拮抗が、ここではタルボットの内面で展開しているのだ。

◀『狼男の殺人』でロン・チャニィ・ジュニアが演じた人狼、ローレンス・タルボット。メイクアップは狼というより、多毛症の人間を思わせる。技術的な問題のためか、それとも主人公の苦悩を際立たせるために、敢えて人間的な特徴を強く残したのか?

さて、『ヴァンパイア』シリーズに登場する人狼ガロンも呪いによって獣に変身する。(余談だが、英語版での彼の名前、ジョン・タルベインは、狼男の殺人』の主人公タルボットに因んだものだ)。 呪いを解く唯一の方法は己の限界を超える事である。ガロンはそのためなみいる怪物達に戦いを挑む。

内面の獣性を克服するために暴力を追求する、この一見矛盾した行動の背景には「真の強さは単純な暴力を超越した時に得られる」という、いかにも日本的な武道思想が存在する。日本人には特に違和感もなく理解できるこの思想が、異文化圏の人々にどう受け止められたのか、少しばかり興味をそそられるところだ。

何の賞品も約束しなかったこのコーナーに、数名の奇特な会員が葉書を出してくれた。そこで前回を含め、意見を寄せてくれた者のうち毎回5名に限って、何らかの形で報いたいと思う。どう報いるかは秘密。
♠このコーナーへの御意見、御感想は下記の宛先まで。
〒540　大阪市中央区内平野町 3-1-3
(株) カプコン　カプコンフレンドリークラブFB 『銀幕怪物天国』係



ロックマン10歳おめでとう企画

今年の12月17日に「ロックマン」は10歳の誕生日を迎えます。さっそくお祝いのハガキもいただきました。ありがとう!! カプコンでは今年1年を「ロックマン10thアニバーサリー」と題して、さまざまなイベントや楽しいことをいっぱい企画しています！

★このコーナーではロックマンの生みの親・稲船プロデューサーとロックマンの歴史を振り返ってみよう。

プロフィール

稲船敬二(いなふねけいじ)

株式会社カプコン開発本部プロデューサー。「ロックマン」でキャラクターデザイナーとしてデビュー。以後、全てのロックマン作品を手がける。昨年から本格的にプロデューサーとして活躍開始。

No.000684　P.N. 新之　まご平

No.000529　P.N. さくらもち

ロックマン…87.12.17発売　ファミコン

栄光のシリーズ第1弾登場。GO! GO! ロックマン!!

ここからロックマンの歴史が始まるんだね。

「容量がなくて、作っていたパターンの大半が削られた。」

ロックマン2…88.12.24発売　ファミコン

シリーズ第2弾。帰ってきたロックマン!!

ユーザーからのボスキャラ募集もこの頃からすでに始まっているよ。

「余り苦労は無かったが、期間が短かった。(3～4ヶ月)」

ロックマン3…90.9.28発売　ファミコン

ロックマンの愛犬ラッシュ初登場。Dr.ワイリーの陰謀を打ち砕け!!

みんなもラッシュが欲しいよね？

「途中で大変更があり、後半2ケ月は地獄。」

ロックマン4…91.12.6発売　ファミコン

新たなる敵!? ロックマンパワー炸裂!!

ロックマンの新兵器・ニューロックバスターって爽快だあ!!

「比較的苦労もなく楽しかった。」

ロックマン5…92.12.4発売　ファミコン

敵か味方か!? ブルースと対決!!

ブルースカッコよすぎるよねっ！ねっ、ねっ！！

「ボスキャラのOKがなかなか出ずに、何度も描き直した。」

ロックマン6…93.11.5発売　ファミコン

世界各国から最強の敵が勢揃いした!!

世界中の子供たちがボスキャラのデザインをしたんだよ。

「後半キャラが間に合わずに慌てた。」

ロックマン7…95.3.24発売

ロックマン、遂にスーパーファミコンで登場!!

シリーズ初のスーパーファミコン版。
ロックマンがパワーアップしたね。

「本格的に始動してからアップまで3ケ月しかなく、みんな家に帰れなかった。」

スーパーファミコン

ロックマン8…PS:96.12.17
SS:97.1.17

シリーズ第8作。進化したロックマンを見ろ!!

アーケードゲームのロックマン2にも登場していた謎のロボット・デューオがここにも登場してるよ。

「アニメ、ニューハード、PS、SS同時制作。慣れない事ばかりでとまどった。」

セガサターン

プレイステーション

投稿いんぶんろく

はじまるよ〜

No.002543　P.N. めげタン！ ★ゾンビがいい味だしてます。仕上げもGOOD!

長いお便りはうれしいけど載せきれないんでなるべく簡単にまとめてくれるとうれしいなぁ…なんて。

おたよりの章

No.003323　P.N. マツリキ

☆これからもがんばってください。
友達からみせてもらっておもしろいと思ったのでソフトを買ったりいろいろしました。やっと入れた時はとてもうれしかったです。今度はイラストもがんばってみたいと思います。プレイステーションはないけど成績上げて買ってもらい、ブレスⅢお年玉使わないでためてがんばります。

No.004247　早野文子

☞うれしいお便りありがとう！がんばって成績上げてブレスⅢをプレイしてね。

☆ボッツＳＳ化本当に楽しみに待っています!!途中で「中止」なんてならないように祈っています。早く家でBX-07R動かしたいです。お願いします。

No.000110　田中絵美

☞ボッツは５ページの特集の通り、なんとうれしい超限定版も発売されました。もちろん手に入れてくれたと思うけど良かったら感想なんかも聞かせてね。

★ストリートファイターⅢに春麗が出ないなんて！ってなお手紙、他にも多数ありました。彼女の人気はすごいんですねェ

No.001598　P.N. めーこ

今号の芸達者

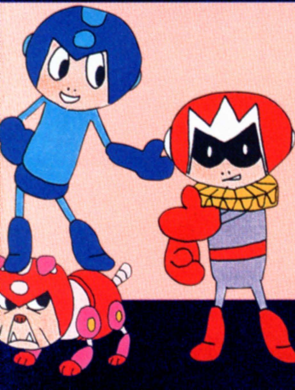
←す、すげぇ〜

NO.000215　天羽涼子

すでにマンガでおなじみになってる涼子ちゃん。投稿の数がハンパじゃないのだ。今回だけでも５０枚以上のマンガやイラストなどをもらったぞ！すごい！ただ1回に同じ人のハガキがたくさん載ることは少ないからもったいないなぁ。少数精鋭での勝負待ってるよ!

ロックマン10周年記念イベント「ロックマン 大博覧会」開催決定!!

開催日　5月3日(祝)
場所　EBIS303(東京JR恵比寿駅すぐ)



今までロックマンを応援してくれたファンのみんなに感謝の気持ちを込めて、「ロックマンと一緒に1日を楽しんじゃおう」というイベントを開催することになりました。
当日は、ゲームはもちろんのこと、いろんなイベントや来場者が楽しめるアトラクションをたくさん用意しています。もしかしたら発売前の新作ゲームも体験できるかも？
そしてこのイベントでは、なんと発売されたばかりの「ロックマン バトル&チェイス」のグランプリ·レース第2回予選大会と決勝大会もあります。(第1回予選大会は4月5、6日に東京ビックサイトで行われる「東京ゲームショウ'97春」カプコンブースで開催)
決勝大会に出場したい人はぜひ、この第2回予選大会に参加して下さい。予選大会にはオリジナルマシンで戦ってもらうため、自分のパーツの入った「メモリーカード」を持って参加してね。(「メモリーカード」がなくても参加はできるよ！)
『ロックマン 大博覧会』の参加方法はハガキに住所、氏名、年齢、学年(職業)、電話番号、CFC会員番号と「グランプリ・レース」第２回予選大会の参加、不参加を明記して下記事務局までお送り下さい。抽選で500組1,000名様をご招待いたします。(当選者は招待状の発送をもってかえさせていただきます)

〒542　大阪市中央区西心斎橋１－10－2
「ロックマン事務局 大博覧会 CFC 係」TEL 06－281－1345
応募〆切・・・4月18日消印有効

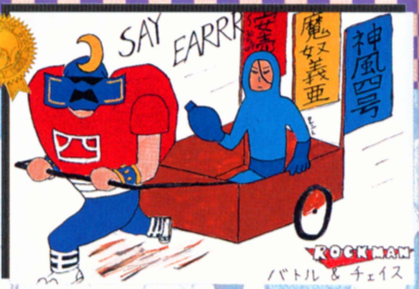
投稿いんぶんろく

イラストの章

今回も一番ハガキの数が多かったこのコーナー。力の入ったイラストたくさんありがとう!! どれを載せようかすごく迷ってしまいます。描かれているキャラクターで多かったのはモリガンかな。キャラクターランキングとイラストの数が必ずしも比例していないのが興味深いね。

No.003936　杉山　智之

★ちゃんとアメコミの表紙みたくなってます(左上のマーク)。大迫力だゼ!



No.004663　山本　雅俊　★編集スタッフ内で大ウケ!(コピーして貼りまくる者続出)

No.002331　P.N. ベンジーだで

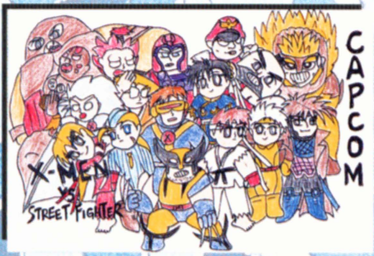
★「ベガ様!ジャガーノート発進準備OKです!」「ムッハ〜!これでマー○ルユニバースも征服だ!」

No.000080　小川　聡子

★そのまなざしにく・ぎ・づ・け♡

No.005751　P.N. アッシュ
★グラマーなモリガンさん。他にもいっぱい描いてくれました。

No.001425　P.N. 岩田　清彦
★ギアは?ギア。「パワードギア」描いてくれよ〜。俺知ってんだよ。岩田くん、頼むよ。



No.001316　堅田　有宇

★日米SDキャラ大集合!人類とミュータントの明日はどっちだ!?

★ゼロのこの横顔りりしいです。

No.002407　P.N. 林　清哉

No.002212　P.N. 倉本　彰
★マ、マッ○ルボマー…こんな絵を待っていた。ありがとう、そしてさようなら。

No.000212　P.N. OKA
★ええ味出てますなぁ。自分、こんなんわざわざCGで描くなよ…

No.001343　P.N. 桜井　珠智
★美しいモリガンを美しいイラストで描いてくれました。

No.000931　北川　裕

★裕、またおまえか〜っ。十一才…末恐ろしい奴だ…

No.005035　P.N. マドカ

★麗しのいぶき。ミステリアスな目元がステキ。

No.004691　P.N. 藤原　隆作　★2人並ぶとムサイね。

★AKI-MAN氏お気に入りのさくら。一途なまなざしが良。

No.005199 福田 麻衣子

★やってることは怪○くんのドラ○ュラみたい。

No.003958 P.N.うけけけ

★なかなか、しぶいところ好みですな。

No.002606 P.N.猛内 励児

★ロックマンの顔がかわいいっス。

No.001568 大副 匠

★なんか、勢いありまくりやね。

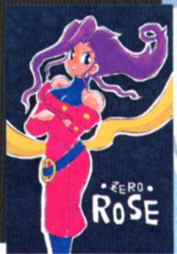
No.000060 阪本 龍哉

★花とミヤビ…いや、ありがとう。

No.001999 山崎 真弓

★…何も言えません。

No.004294 P.N. TAGE



★黒が効いてるイラストですね。

No.004704 P.N.犬谷しんば

★おお、切り絵でもかわいい。

No.000109 P.N.奥畳O.C

★早くも全員集合イラストが！これからも応援よろしく！

No.005542 P.N.緑朗

★今さらとは思うが、やっぱショックなんだろうか？

No.004224 藤田 健太郎

★タオの表情がステキですね。

No.005087 P.N.戦場の犬

★カッコ良く描いてくれてうれしいダス！

No.001244 立浪 和也

★エコロジーのネナちゃん、かわいいっス。

No.000110 P.N.片桐 修

★ナイフにほおずり…してるわけじゃないんだよね。

No.002836 P.N.やまなか きんとき

★乳首はおよし！でも、きみ男だから仕方ないか…オロが違う生き物みたいで恐いぞ！

No.004673 山岸 晃広

★カプコンワールド2の彼がお気に入りとか。うれしい事言ってくれるじゃねーか（園蔵マン談）

No.000458 P.N.咲那 鮫吉

★「わらわのデビュー曲『イカスぜ-スーパー8-渡り鳥伝説』そなたら愚民共にも聞かせてつかわす！」（観客全員死亡）

No.004212 P.N.久我山あさこ

★リンツのイラストは初めて来たな。プレイヤーがかわいい。

No.004673 P.N.農民一揆

★まさに悪夢の対決。みんなマッ○ルネタはOKだ！どしどし送れ！

No.001939 P.N.コミックB

★色えんぴつでここまでリキ入ったぬり！

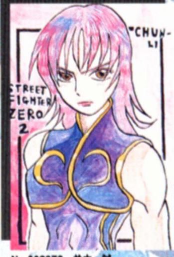
No.001532 猪股 陽一

★まぶしすぎる…。

No.004608 丹内 智博

★何着ても似合いそうですよね。

No.000138 P.N.永嶋ぴょうたん



★りりしい春麗ですね。前回は誤解を招くよーなコメントしてすまん。またやってネ♡

No.002972 並木 誠

★ダンが歌うとなると…演歌？

No.005222 P.N.たけがみ たかはる

たずね人 ➡会員番号001954「ロレンド」、早く帰ってこい。皆待っている。

投稿いんぶんろく!

←イラストかわいかったから
こっちのほう使っちゃった。
スマン・・・

企画案と言いつつ「あのゲームにこのキャラ出して！」っていうのが多かったなぁ。欲を言えばもっとひねりが欲しいところだね。

ゲーム企画案の章

No.002475 P.N. 暁夏子

★かわいくっていいかも。でも犯人は必ずワイリーだったりして…。

☆(前略)今回のテーマはレースゲーム。今年はレースがはやりそうだよね。しかし、サーキットを走るレースはいいかげんアキました。ゲームなんだから、現実には走れない所をコースにしてみましょう。タイトル「トライアル オン ザ マッドライン」・バイクに乗って異様な場所を走るゲーム。
コース1・地下鉄駅構内。丸の内線新宿から大手町で東西に入り、中野でゴール。
コース2・送電線の上。高圧電線に乗ってすずめをけちらしながら走るとゆー…あ、これはいまいちだな。その他・下水道とか人体内部とか、バーチャリティあふれるコースを走ってみたい。

No.004671 P.N. 超絶無敵丸

☞前号にひきつづきナイスな企画を送ってくれた超絶無敵丸さん。コース1は地方在住者が迷ってしまいそうですな。

☆できれば「ジュラシックパーク」を、バイオハザードみたいな感じのゲームにしてほしい！

No.003905 武山秀寛

☞なるほど、バイオハザードは映画に勝る臨場感があるからね。うーん版権ものかぁ…

No.000121 佐藤 賢司

★この他、ストリートファイターVS.ヴァンパイアとか他のシリーズどうしのVSものの案が多数寄せられました。X-MEN VS.ストリートファイターのせいだろうけど、みんな考えることは同じだねぇ。

☆僕は、「ストリートファイター ダン〜サイキョー流への道〜」というゲームを作ってもらいたいです。主人公はもちろんダンでストーリーは、ダンが生まれてから死ぬまでです。少年時代と老後時代はRPGまたはシュミレーション性が強く、選択肢でストーリーを進めます。青年・大人時代になると「ファイナルファイト」みたくなります。そして、「サガット」を倒すと弟子ができて、今度は弟子達を育てます。あと、ストーリーは選択肢の選択によって変わってきます。だからエンディングもマルチエンディングです。最後に、このソフトを買ってくれた方はサイキョー流のパンフレットがもらえます。

No.?????? ????

☞最後におまけまで考えてくれるほど力の入ったハガキをくれたキミ！名前も会員番号も書いてないぞ！覚えのある人は連絡するように。しかし、このゲームってジャンル何になるんだろうね。

マンガの章

No.003857 P.N. 蟻部・J・F

★きっと毛糸洗いの洗剤で…

No.003814 藤原 法輝

★いずれそんな日が来ないともけっして言い切れない今日この頃…

No.001938 富岡 真輝

★殺人鬼「おかまクリス」大活躍！どうなる次号！？(うそ)

No.001905 P.N. SO

★本当はアーサーのパンツの柄はイチゴだよ。

No.002475 P.N. みかんの木

★いい脱ぎっぷりって言うんでしょうか？コレ…

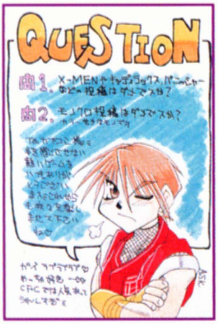
CFCなるほど探偵局

カプコンへの疑問やCFCに対する質問などの探偵依頼を待ってるぜ！
※ なお，ゲームの攻略については調査できません。

前号で募集したところ、たくさんの調査依頼が飛び込んできました！！ それではどんどん調査をするぞ～！！

依頼書No.005

No.004712　檜山飛鳥



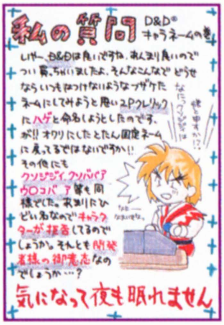
報告書その1

ファンブックvol.2の２６ページにも書きましたがＤ＆Ｄ®のキャラクターは版権の関係でイラストの掲載が出来ませんが、カプコンのゲームに登場したマーヴル社のキャラクターは掲載できるようになりました。どんどん応募してね！

報告書その2

モノクロでも良いですが、ＣＦＣファンブックはオールカラーの本なのでボツになってしまう可能性が高いかも。

依頼書No.006



No.001999　山崎真弓

報告書

カプコンのゲームはゲーム画面に表示される名前に、人を傷つけたり、それを見た人がイヤな思いをするような名前を入力された場合は、デフォルト（初期設定）に戻されるようにプログラムされています。それに変な名前をつけられたらキャラも嫌がるんじゃないかな？

依頼書No.007

次の依頼書は『あの曲について教えて！』３連発です。

その１：ヴァンパイアのＣＭ曲について教えて下さい。　No.002965　日暮竜二
その２：ブレスオブファイアのＣＭ曲について教えてください。　No.003416　高瀬とうや
その３：ロックマンＸ３のエンディングテーマ『I'm Believer』が収録されているＣＤを教えて下さい。　No.003626　吉田俊之

報告書その1

タイトルは『THE TROUBLE MAN』矢沢永吉さんのシングルＣＤ『青空』にカップリングされています。

報告書その2

残念ながら、CM曲はCD化されていません。ただし、ナイトホークスさんがCD『ミッドナイトホークス』（ソニーレコード・品番SRCL2901）内に『ブレス オブ ファイア』のタイトルで同曲を収録しています。

報告書その3

『七星闘神ガイファードオリジナルサウンドトラック』（東芝EMI・品番TOCT−9458）にボーナストラックとして収録されています。このＣＤにはバイオハザードのオープニング・エンディング曲も収録されているよ。

依頼書No.008

No.000306　中村洸喜

ぼくは今、中学１年です。ぼくは将来CAPCOMで『働きたい～』と思っています。どのようにすれば働かせてもらえるのか教えて下さい。

報告書

ゲームプロデューサーの片岡さんにお話を聞きました。
片岡プロデューサー
『自分で考えたゲームを作りたいという将来への希望だと思うけど、もし企画をしたいなら、何でも興味をもって勉強してほしいな。いっぱい趣味を持って下さい。キャラクターデザインなら絵の勉強も頑張って欲しいし、プログラマーなら数学の勉強をしっかりしておくのも手。もちろん体力もいるから体を鍛えておこうね。』
ゲームばっかりしていてもダメって事かな？ 中村君頑張ってね!! シークレットギャルズノベレットにも同様の船水ゼネラルプロデューサーのコメントがあるよ。

依頼書No.009

No.003905　武山秀寛

パソコン版のバイオハザードについて教えて下さい。

報告書

Power VR ™版バイオハザードはNECホームエレクトロニクスから絶賛発売中です。

セット内容	定価(税別)
『PC 3DEngine™』ボード＋『バイオハザード』＋『リボルト』	29,800円
『PC 3DEngine™』ボード＋『バイオハザード』	22,000円

2種類のセット内容で発売されてるけどゲーム内容は全く同じだそうです。動作環境は、「Power VR ™」のチップを搭載した「PC 3DEngine™」が必要です。

●CPU−Pentium 133MHz以上●メモリ容量−24MB以上(32MB以上推奨)
●VRAM−2MB以上●空きハードディスク容量 1MB以上
●CD-ROM−2倍速以上●サウンドカード−サウンドブラスター16互換
●解像度 640×480ドット 65,536色以上表示可能（Direct X対応）

詳しくはＮＥＣホームエレクトロニクスのホームページをみてね。

http://www.nehe.nec.co.jp/

© CAPCOM CO., LTD. 1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED TO NEC HOME ELECTRONICS, LTD.

投稿けんぶんろく ランキングの章

前号から募ったキャラクターランキング。1位をダントツでキープしたのはリュウでした。2位はロックマン。やっぱりシリーズの主人公は強い!!。
上位にＺＥＲＯ２に出たキャラクターが多いようだけど、今回ランクインしなかったキャラクターのファンの人も次回はがんばって応援してやってください!!

TOP10

やったネ!!

1 リュウ 127票

No.001759 P.N. 信・号機

2 ロックマン 95票

No.001994 富岡 省吾

3 ダン 85票

No.002650 P.N. 武神流初代

4 春麗 80票

No.003403 伊藤 龍馬

5 ケン 68票

No.001319 P.N. 宮城あきら

6 さくら 65票

No.003416 日暮 竜二

7 豪鬼 51票

No.001684 P.N. MESSATSU

8 モリガン 36票

No.005709 P.N. H・隆星直進

9 ガイ 29票

No.000411 中西 順一

10 ザンギエフ 24票

No.000214 岩谷 敬

10 レイレイ 24票

No.001799 P.N. ながと つとむ

No.005755 P.N. ASKA-C

No.002496 P.N. さすらいむ

No.004129 水野 広子

12	ロックマンX	22票
13	ゼロ	21票
14	ナッシュ	19票
15	ブルース	16票
16	フェリシア	14票
16	ダルシム	14票
16	キャミイ	14票
19	飛竜	12票
19	ガイル	12票
19	ジル	12票

大募集！

投稿けんぶんろくでは**「おたより」、「イラスト」、「マンガ」、「調査依頼」**を募集中！
あと**「ゲーム企画案」**も大募集！
すべての宛先は

〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3 (株)カプコン
カプコンフレンドリークラブFB「投稿けんぶんろく」○○係

ハガキには必ず氏名と会員番号を書いてネ！

※投稿作品の著作権は、すべてカプコンに帰属します。

CFC賞
このマークの付いているモノにはCFC特製のテレカを差し上げます。その他の採用された方には記念品を差し上げます。

パズルを解いて好きなカプコンゲームをもらおう！！

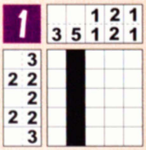
おえかきパズル SUPER FIGHTER II X

パズルの正解者の中から抽選で三名の方に好きなゲームをプレゼント。

ルールの説明

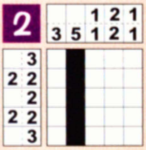
①タテ・ヨコ各列の数字の分のマスを連続して塗りつぶす。
②数字が2つ以上ある列は、それぞれの数字ぶんだけ塗りつぶし、その間は1マス以上あける。

1



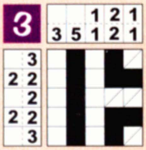
大きい数字に注目。

2



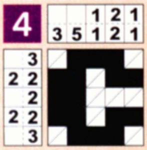
空きなる部分には印をつけて、

3



確定部分をぬりつぶしていくと･･･

4



完成！！

問題002

パズルに現れるキャラクターは次の3つの内どれでしょう？

①サクラ　②ダルシム　③ゴウキ

タテの数字（左の列から順に）

列	数字
1	6 17
2	5 2 3 2 11
3	5 4 2 3 9
4	4 9 4 4
5	3 3 3 8 2
6	2 1 5 6 1
7	10 7
8	4 8 5 2 2
9	3 4 5 2 2
10	1 5 3 3 3 2
11	7 5 4 2 2
12	4 5 4 2
13	2 3 5 2 3 3
14	1 3 8 8
15	3 9 7
16	10 5 8
17	4 3 8 7 2
18	3 9 2 1 1
19	13 1 3
20	3 8 5 2 5
21	3 5 10 1 4
22	4 7 4 4
23	5 8 2 6 2
24	6 3 5 5 2
25	8 8 2 3
26	20 7
27	19 9
28	19 8
29	20 6
30	21 5

ヨコの数字（上の行から順に）

行	数字
1	6 1 2 2 3 11
2	6 1 1 1 3 11
3	5 2 1 4 11
4	4 10 9
5	3 2 8 2 8
6	1 1 2 5 2 3 7
7	2 1 6 3 3 6
8	4 4 5 3 1 6
9	2 4 6 4 1 5
10	2 4 6 4 2 5
11	1 1 3 6 4 3 5
12	1 5 11 3 5
13	7 3 6 3 6
14	1 3 1 10 6
15	2 1 10 6
16	2 1 7 7
17	1 1 2 6 7
18	1 2 3 1 2 8
19	1 3 5 1 8
20	2 2 5 2 2 3 2
21	2 2 4 2 2 2 1
22	3 1 2 3 4 1 3
23	3 5 8 4 4
24	3 3 6 2 5
25	3 6 5 4 5
26	3 7 4 1 3 5
27	4 2 2 3 5 5
28	4 2 3 5 4
29	5 8 1 3 5
30	6 7 5 4

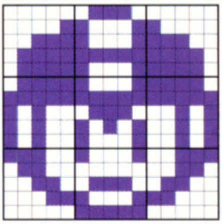
前回の答え

①ロックマン

当選者は発送をもってかえさせていただきます。

タテの数字：5 ／ 4 2 ／ 11 ／ 6 2 ／ 6 ／ 6 3 2 ／ 1 1 2 1 1 ／ 1 1 3 1 1 ／ 1 1 2 1 1 ／ 6 3 2 ／ 6 1 ／ 6 2 ／ 11 ／ 4 2 ／ 5

ヨコの数字：3 ／ 2 2 ／ 4 4 ／ 13 ／ 5 5 ／ 5 5 ／ 15 ／ 1 2 3 2 1 ／ 1 1 1 1 1 1 1 ／ 1 1 1 1 1 1 ／ 3 1 1 3 ／ 2 2 ／ 2 3 2 ／ 3 3 ／ 5



応募方法

ハガキにパズルの答え、あなたの氏名、会員番号欲しいゲームソフトと機種名（コンシューマに限る）を第3希望まで書いて「おえかきパズル」係まで送ってね。

問題募集のお知らせ！

「おえかきパズル」のコーナーでは、みなさんから問題を募集することになりまた。下記の注意事項をよく読んで、ふるってご応募ください。
採用された方にはもれなくカプコン特製グッズを差し上げます。

- 30×30マス、答えの絵と問題の数字を書くこと
- カプコンオリジナルキャラクターに限る（原作があるものは不可）
- きちんと解けること

プレゼントの広場

①メガアーマーロックマンX クリアブルーバージョン…3名
（特別限定版クリアブルー仕様）

②メガアーマーロックマンX ダブルインパクト…1名

ロックマン10周年記念のジグソーパズルでなんと全キャラクター大集合！

④キャラクターウェア「ロックマンX3」ハイネックトレーナー…2名
胸囲61～67
身長125～135

⑥キャラクタージグソーパズル（300ピース）…3名

⑦キャラクタージグソーパズル（500ピース）…1名

③メガアーマーX3 ハイパースペシャル…1名

⑤キャラクターウェア「ロックマンX3」Tシャツスーツ…2名
（上衣）胸囲53～59
（下衣）身長105～115　胴囲49～55

⑧カプコンゲームサウンドトラック「ウォーザード」…3名
待望のCP-SYSTEM III がサウンドを変えた！
全68曲がファンを魅了する！

⑨「ストリートファイターZERO2」テレフォンカード（さくら）…3名

⑩「ストリートファイターZERO2」テレフォンカード（春麗）…3名

あのドノヴァンが
モリガンが、フェリシアが
ゲームワールドからとびだし
アニメとなって新たに登場！
闘うために生まれ、生きるために
闘う、冥府魔道を行く、彼らの物語・・・。

全4巻で発売されるこのシリーズの中から、3月21日発売の『vol.1』をプレゼント！

⑪「ヴァンパイア ハンター -THE ANIMATED SERIES-」vol.1 ビデオ…3名

⑫「ヴァンパイア ハンター -THE ANIMATED SERIES-」vol.1 LD…3名

⑭「ストリートファイターIII」CD型時計…5名

⑬「ストリートファイターIII」ビデオCD…3名

ストリートファイターIIIのビデオCDが早くも登場！ ゲーム攻略はもちろん、開発秘話満載のスタッフインタビューなど、ビデオCDならではの企画も見逃せない！

リュウとエレナの2種をセットにして5名様に！

⑮「ストリートファイターIII」AOUショー版ピンバッジ…5名

⑯「ヴァンパイア セイヴァー」AOUショー版ポスター…5名

⑰「ストリートファイターIII」AOUショー版ポスター…5名

●応募方法●

今号のプレゼントは、1997年度会員に更新された方のみに当選資格があります。ご注意ください。

ハガキに ❶ほしい商品の番号と商品名 ❷名前 ❸会員番号 ❹今回のファンブックの感想や、「こんなプレゼントがあればいいな・・・」などを書いて、下の住所まで送ってね。

〒540　大阪市中央区内平野町 3-1-3
（株）カプコン　カプコンフレンドリークラブFB ③
『プレゼントの広場』 係

提供会社一覧

●株式会社バンダイ・・・①②③④⑤
●セントラルホビー（株）・・・⑥⑦
●ビクターエンタテインメント（株）・・・⑧⑬
●（株）movic・・・⑨⑩
●（株）アミューズビデオ・・・⑪⑫

お知らせ
『ファンブックvol.2』『ビデオvol.3』プレゼントの当選者については、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。（なお、『ファンブックvol.2』のプレゼントは1月中旬、『ビデオvol.3』は2月中旬に発送しています。）

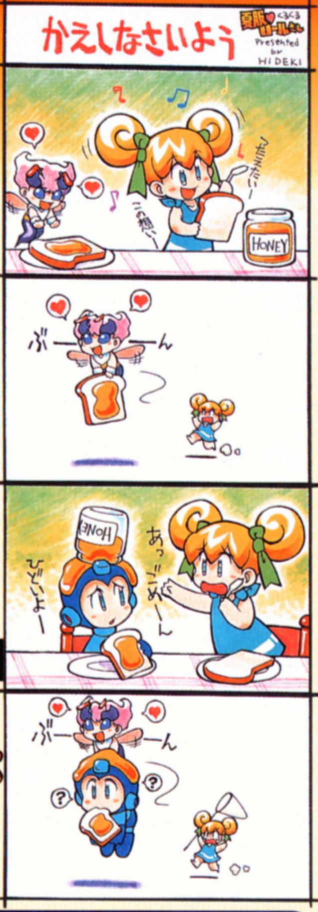
CFC STYLE FAN-BOOK VOL.3

CFCお知らせ伝言板

▲これがオリジナルクロック。キャラ達の表情が超ラブリー♥なCD型の時計なのだ。（イラスト・BENGUS）

早いものでカプコンフレンドリークラブが誕生して1年が経ちました。ところでみんなは、1997年度の更新手続きはもう済ませたかな？　まだのキミは『ビデオvol.3』に同封のチラシか、3月頃にお送りしたチラシ（2月下旬時点で更新がまだだった人に発送しています。）に必要事項を書いて申し込んでね！ **更新すると、年会費が 2,500円**になるだけでなく、この機会にしか絶対手に入らない、**『オリジナルクロック』**をプレゼントするよ！　写真を見てもらえばわかると思うけど、カプコンファンなら絶対欲しくなる時計でしょ？　受け付け締め切りは**4月21日（月）当日消印有効**です。それを過ぎたらプレゼント出来ないので、更新がまだのキミは郵便局へ急ごう!!!!

次回の会報は 4月発送予定の『ビデオ vol.4』です。楽しみに待っててね！（なお、4月21日までに更新されなかった方にはお送り致しませんのでご了承ください。）



編集後記

★最近、インターネット見てまわって楽しんでいます。カプコンのホームページの『ひみ研』はおすすめだよ。　**かずま**

★このファンブックがお手元に届く頃、 SSソフトのサイバーボッツが発売されます。超限定版 はホントにすごいよ！ カプコンファンなら絶対手に入れてね!!　**ちあき**

★消費税がＵＰするのでいろんな物を買い貯めしようと思う貧乏性な私。 手始めにＭａｃ買い替えるぞ。　**JIWASAKI**

★STAFFでありながら 個人的にCFC会員でもある私。更新してCD時計もらうぞ！　**とよぞう**

★ＣＦＣが誕生して早くも１年が経ちました。みんなちゃんと更新してよね。 でないと酒飲んで暴れちゃうぞぉー。　**ナカヤん**

★ちぇすぅ!! どうだったかな？第３号みんな満足した？これからますますおもしろくなる模様なので、超期待!!　**魔っちゃん**

★はうっ♡やっとおわったぜ･･･次回もガンバるのでヨロシク !!　**ものまね師ミノ**

CFC STYLE FAN BOOK vol.3の プレゼント等の応募〆切は、
5月12日(月) 当日消印有効だよ！
＊応募の際には、名前と会員番号を忘れずに記入してね＊
イラストやお便りの投稿は随時受け付けています!!

誌名募集!!　次号からCFC STYLEの誌名が変わります!!

このファンブックの誌名である『CFC STYLE FAN -BOOK』が心機一転、次号から誌名を変更することになりました。そんなわけで、新しい誌名を大募集するよ!! 採用された人（大賞１名、佳作３名）には、超豪華(!!!)なプレゼントを用意してるよ!!! どしどし応募してね!!

●応募方法●
ハガキに❶誌名 ❷名前 ❸会員番号 ❹今回のファンブックの感想などを書いて、下記の住所まで送ってね。

〒540 大阪市中央区内平野町 3-1-3
(株)カプコン
カプコンフレンドリークラブFB ③
『誌名募集』係

キミのアイデアがカプコンの"顔"となるのだ!!

CFC STYLE FAN-BOOK VOL.3
●発行人：HIRO chan　●編集長：ナカヤん
●STAFF：かずま・シークレットギャルズ・JIWASAKI・ちあき・とよぞう・西村キヌ・魔っちゃん
マンボ大西・ものまね師ミノ・吉田・わたなべ君
●SPECIAL THANKS：えだやん・ETOS・MT2・OYAMA・こましん・サクラ・佐々木麻紀子・貞本・シェーキー秋友・SUITOUKIYOYUKI・大ちゃん・たけぼーき・つるはやと・寝角男・'BURNS' FUJI・HIDEKI・MUTTI

株式会社カプコン
〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3　カプコンフレンドリークラブ
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
※本誌掲載記事の無断複製、転載、放送などを禁じます。

CAPCOM Friendly Club

© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

ロックマン 10周年記念
ロックマンステッカー通信 Vol.1

ロックマンの最新情報満載の「ロックマンステッカー通信」をこれからもよろしく!

ロックマン 10周年記念ソフト シリーズ

ロックマン最新作は
バトルレースゲームで登場だ!!

2人対戦プレイで
熱いバトルを繰り広げろ!

特殊能力をフルに使い
敵のパーツを奪い取れ!

ロックマン
バトル&チェイス

プレイステーション用ソフト
'97年3月20日発売
標準価格5,800円(税別)

スペシャル データ プレゼント

1,000名様に
プレゼント!

SPECIAL
DATA
PRESENT

スペシャルデータ
〈メモリーカード〉
プレゼント

バトル&チェイスに
「謎のキャラクター」
が参戦!?

「ロックマン　バトル&チェイス」のプレイヤーとして「謎のキャラクター」が使える「メモリーカード」を総計1,000名様にプレゼント。
※詳しくは商品の中に入っている応募要項をご覧下さい。

グランプリ・レース in 東京ゲームショウ'97春

ロックマン バトル&チェイス
グランプリ・レース第1回予選大会 開催決定!

自分のメモリーカードに入ったパーツで最強マシンを作って勝ち抜こう!

メモリーカードを持って集まれ!

※予選参加者は当日、東京ゲームショウ カプコンブースで受付。

勝者は右記のロックマンフェスティバル(仮称)の
決勝大会に参加できるゾ!

きみの挑戦を
まってるわ!

ロックマン10周年記念イベント

ロックマン フェスティバル(仮称)開催決定!

5月3日(祝)に東京 恵比寿のEBIS 303でグランプリ・レース第2回予選大会・決勝大会やステージイベントなど盛りだくさんの内容で行われる!このイベントに抽選で500組1,000名様をご招待します。

●応募要項●ハガキに住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号・当日開催のグランプリ・レース第2回予選への参加・不参加を明記して下記事務局までお送り下さい。

※〆切=4月18日消印有効。当選者には後日、招待状をお送りします。
■〒542 大阪市中央区西心斎橋1-10-2　ロックマン事務局フェスティバルS係

プレゼント/グランプリ・レース/フェスティバルに関するお問い合せは、ロックマン事務局TEL 06-281-1345

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

H970206-2100